



Screenshot-Warnung!

Obwohl wir *NFS: Undercover* selbst spielen konnten und der Titel bereits Ende November erscheint, ließ uns Electronic Arts keine eigenen Screenshots anfertigen. Stattdessen vertröstete uns der Hersteller erneut mit hochgerechneten Bildern aus der Grafikengine. Die Fotos spiegeln das grafische Niveau des fertigen Spiels jedoch wider. Das trifft auf die detaillierten Autos ebenso zu wie auf die vergleichsweise triste Umgebung.

Zurück zu den Wurzeln der Serie, mehr Handlung, rasante Verfolgungsjagden – was steckt hinter den großspurigen Ankündigungen von Electronic Arts? Wir haben es ausprobiert.

Need for Speed Undercover

gamestar.de
- Screenshots & Infos
► Quicklink: 3586
- GameStar TV 79/08
(Premium)

Fragt man Amerikaner, was ihnen spontan zu Deutschland einfällt, wird garantiert das Wörtchen »Autobahn« fallen – »the road without speed limit«. Dass dieser Mythos nur wenig mit der Realität zu tun hat, dürfte jeder Bundesbürger mit Führerschein wissen. Den Entwickler EA Black Box hindert das trotzdem nicht, den etwas anderen amerika-

nischen Traum vom grenzenlosen Rasen auch auf US-Highways umzusetzen – zumindest in **Need for Speed: Undercover**. Gut, eigentlich kennt man diese in ähnlicher Form bereits aus **Most Wanted**. Aber der zwölfte Teil der Rennspiel-Serie orientiert sich (nach dem enttäuschenden Vorgänger **ProStreet**) ohnehin wieder stark an den ursprünglichen **Need for**

Speeds. Sprich: weniger Realismus, dafür mehr Action.

Breite Straße

Die Rückkehr zu alten Tugenden bedeutet zunächst einmal, dass wir wieder eine fiktive Stadt freikunden und nach aktuellen Rennen abklappern dürfen. Die **Undercover**-Metropole Tri-City wirkt wie eine Mischung aus Miami, New Orleans und Chicago und besteht aus drei Gebieten: dem Bonzenviertel Sunset Hills, der Hafenregion Port Crescent sowie dem Wolkenkratzer-Labyrinth Palm Harbor. Zwischen den Arealen haben die Entwickler zahlreiche Autobahnen gezogen, auf denen wir den neuen »Highway Chase«-Modus ausprobieren. Das Ziel: Wir sollen möglichst schnell eine bestimmte Distanz zwischen uns und unseren Verfolger bringen. Knifflig, denn hier bretern wir ausgerechnet zur Rush Hour über den Highway, zischen links an einem LKW vorbei,

streifen kurz darauf einen Minivan und weichen um Haaresbreite einem kreuzenden Schulbus aus – Wahnsinn! Der erste Eindruck: Die Hochgeschwindigkeitsrennen machen eine Menge Spaß, könnten Einsteiger aber schnell überfordern. Denn anders als in den herkömmlichen Modi bedeutet ein Unfall meist das sofortige Aus. Um dem entgegenzuwirken, dürfen wir (erstmal in der **Need for Speed**-Serie) Erfahrungspunkte sammeln und diese auf zehn Talentpunkte verteilen. Soll es mehr Nitro oder mehr Motorleistung sein? Sind uns gute Bremsen oder ein besseres Lenkverhalten lieber? Da wir mit diesen Werten nicht das Auto, sondern unseren Piloten verbessern, wirken sich die Eigenschaften auf alle Fahrzeuge aus, die in der Garage stehen. Trotzdem lässt das Rollenspiel-Element eine Frage offen: Was ist daran wirklich neu? Immerhin erreichte man mit Tuning schon in den Vorgängern ei-

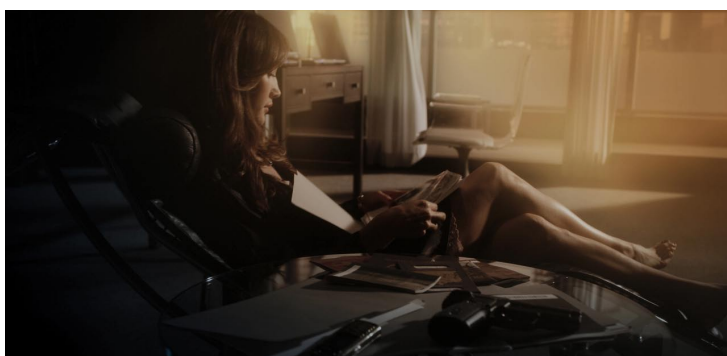


Die **Fahrzeuge** sehen dank hoher Polygon-Zahlen und realistischer Spiegelungen täuschend echt aus.

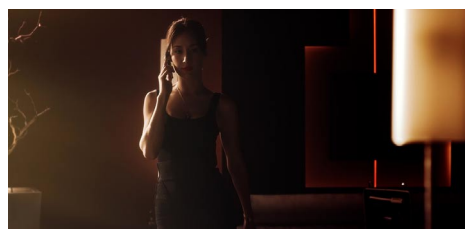
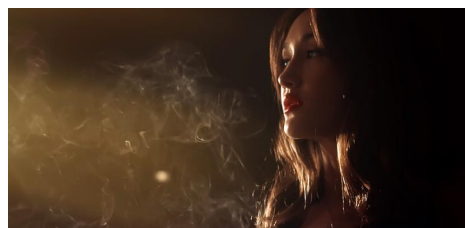
Die Fahrzeuge

- | | | | | |
|----------------------------|-----------------------------|-------------------------------------|-----------------------------|--------------------------|
| ► Aston Martin DB9 | ► Chevrolet Chevelle SS | ► Jaguar XJ-220 | ► Mitsubishi Lancer EVO 10 | ► Pontiac Firebird |
| ► Acura Integra LS | ► Chevrolet Corvette C6 | ► Koenigsegg CCX | ► Mercedes-Benz SLR McLaren | ► Pontiac GTO |
| ► Acura RSX | ► Dodge Concept Viper GTS-R | ► Lamborghini Gallardo Superleggera | ► Nissan GT-R | ► Pontiac Solstice GXP |
| ► Audi RS5 | ► Dodge Viper SRT-10 Coupé | ► Lamborghini Murcielago LP640 | ► Nissan 240 SX | ► Porsche Cayman S |
| ► Audi S3 | ► Ferrari Enzo | ► Lexus IS350 | ► Nissan 350Z | ► Porsche 911 Turbo |
| ► Audi Le Mans Quattro/R8 | ► Ford Escort RS Cosworth | ► Lotus Elise | ► Nissan Skyline R34 | ► Porsche 911 GT2 |
| ► BMW M6 | ► Ford Mustang GT | ► Mazda RX-7 | ► Nissan Silvia | ► Porsche 911 GT3 |
| ► Bugatti Veyron 16.4 | ► Ford Shelby GT500 | ► Mazda RX-8 | ► Opel Speedster | ► Porsche Carrera GT |
| ► Cadillac CTS-V | ► Honda S2000 | ► Mazda Mazdaspeed 3 | ► Pagani Zonda F | ► Seat Leon Cupra |
| ► Chevrolet Camaro Concept | ► Infiniti G35 | ► Mitsubishi Eclipse GS-T | ► Plymouth Hemi Cuda | ► Subaru Impreza WRX STI |
| ► Chevrolet Camaro SS | ► Jaguar XK | | ► Plymouth Road Runner | ► Toyota Supra |
| ► Chevrolet Cobalt SS | | | | ► Volkswagen Golf V GTI |

Die Zwischensequenzen



Die Handlung von **Need for Speed: Undercover** wird in aufwändig produzierten und real gedrehten Minifilmen erzählt, in der Maggie Q (**Stirb Langsam 4.0**, **Mission: Impossible 3**) die Hauptrolle spielt. Insgesamt hat Electronic Arts eine halbe Stunde an Zwischensequenzen in das Spiel eingebaut. Die ersten uns gezeigten Ausschnitte machten in technischer Hinsicht bereits einen sehr guten Eindruck.



nen ähnlichen Individualisierungseffekt – zumal das Rumschrauben am eigenen Auto in **Undercover** ohnehin wieder eine wichtige Rolle spielen wird. Ob und wie das neue Charaktersystem also dauerhaft motiviert, muss sich erst noch zeigen.

Geheime Mission

Zusätzlich motivieren will Electronic Arts durch eine aufwändig inszenierte Geschichte, die gnadenlos frech vom Actionfilm **The Fast and the Furious** abkuppert ist: Als Undercover-Agent werden Sie in eine Autoschieber-Bande eingeschleust und sollen Beweise gegen die Burschen sammeln. Unser Verbindungsmann – in diesem Fall eine Frau – wird von Hollywood-Darstellerin Maggie Q (**Stirb Langsam 4.0**) gespielt. Die knallharte Polizistin meldet sich in kurzen Videoschnipseln immer mal wieder zu Wort und versorgt uns mit neuen Aufträgen. Doch nicht nur vor der Kamera finden sich prominente Namen, auch dahinter konnte Electronic Arts erfahrene Leute rekrutieren. So übernahm Joseph Hodges, Regisseur einiger Folgen der Thriller-Serie **24**, die Inszenierung. Die Effekte stammen von Spezialisten, die bereits an **Matrix** und Steven Spielbergs **Minority Report** gearbeitet haben. Das Ergebnis kann sich sehen lassen: Die gedrehten Szenen wurden temporeich geschnitten und professionell vertont, zumindest in der englischen Version. Außerdem hat das Team die Aufnahmen wie in den Comic-Umsetzungen von **Sin City** oder **300** farblich und in Sachen Kontrast stark verfremdet, um Film und Spiel quasi zu verschmelzen.

Die ersten paar Minuten, die man uns gezeigt hat, machten bereits einen sehr guten Eindruck. Ob neben der Technik auch der Inhalt stimmt, können wir allerdings noch nicht abschätzen.

Böser Bulle

Doch zurück auf die Straße, denn darauf kommt es in **Need for Speed** an. In einer Story-Mission sollen wir einen Streifenwagen klauen, quer durch die Stadt kutschieren und in der Werkstatt unserer »neuen Freunde« parken. Dass das nicht gerade auf das Wohlwollen der Polizei stößt, ist klar – prompt kleben uns mehrere Gesetzeshüter mit Sirene, Megaphon und mächtig schlechter Laune am Heck. Die Verfolgungsjagd, die wir uns nun liefern, erinnert angenehm an **Most Wanted**: Je brachialer wir zu fliehen versuchen, desto aggressiver gehen die Polizisten gegen uns vor – bis selbst Hubschrauber Jagd auf uns machen. Gut, dass es wieder die berühmten Baustellen gibt, in denen wir etwa Kräne oder Gerüste einreißen, die unsere Verfolger kurzerhand unter sich begraben. Das alles sieht insbesondere durch die detaillierten Fahrzeuge sowie das optische Schadensmodell hervorragend aus. In Sachen Umgebung und Beleuchtung dürfte die mittlerweile drei Jahre alte **Most Wanted**-Engine mit aktuellen Vorzeigemodellen wie **Race Driver Grid** oder **Pure** aber nicht mithalten können. Schwer wird es **Undercover** auch bei den Mehrspieler-Fans haben: Ein Netzwerk-Modus wird laut Electronic Arts nicht enthalten sein – leider ebenfalls ein Makel, zu dem die Serie zurückkehrt. **DM**



Im neuen Modus **Highway Chase** jagen Sie mit einem Affenzahn über zwar breite, aber sehr hügelige Highways.



Vermutlich müssen Sie zu Beginn der Karriere mit verhältnismäßig lahmen Karren wie dem **Mitsubishi Lancer EVO 10** Vorlieb nehmen.

Need for Speed: Undercover

► **Angespielt** ► Genre **Rennspiel** ► Termin **20. November 2008**
► Hersteller **EA Black Box / EA** ► Status zu 90% fertig

Daniel Matschijewsky: Wirklich Neues darf man nicht erwarten – Undercover fühlt sich fast an wie **Most Wanted**. Das ist aber nicht verkehrt, denn **ProStreet** hat alles vermissen lassen, was **Need for Speed** ausmacht: Raser-Action, eine frei befahrbare Stadt und Verfolgungsjagden mit der Polizei. Wenn jetzt noch die Geschichte passt, verzeihe ich EA den Ausrutscher im letzten Jahr.



danielm@gamstar.de

Potenzial Sehr gut